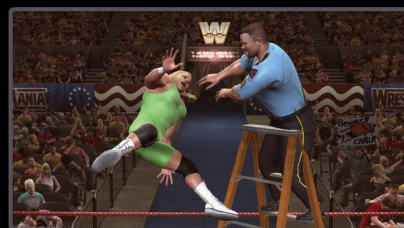
LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI
GAME
WWW.GAMEPLAYER.IT
FREE - SETTEMBRE 2009
43
HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME
DISPONIBILE SU OLTRE 750 SITI WEB!
Gioco omaggio
Clicca Qui
THE CONDUIT
SIETE PRONTI PER L' ORRORE?
BATMAN
QUALCUNO HA PARLATO DI ARKHAM ASYLUM?
THE KING OF FIGHTERS 12
DOPO ANNI SI TORNA DI NUOVO A COMBATTERE
MASS EFFECT 2
LO SPAZIO E' DI NUOVO TRA NOI!
CLICCA QUI
IN QUESTO NUMERO
WOLFENSTEIN
RESIDENT EVIL DC
WRESTLEMANIA

SITO UFFICIALE
WWW.GAMEPLAYER.IT

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE
Cesare Arietti

CAPOREDATTORE
Valerio Fusco

REDAZIONE:
Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola, Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO:
Nada Shahin, Mario Moschera, Federica Imbroglia, Daniele Casadei, Nina Delalic, Massimo Groppi, Gianluca Bonaccorso, Giulio Aterno, Lorenzo Muro, Ivan Girina, Riccardo Broggiato, Marco Macchitella, Christian Velcich, Thomas Pastorino, Samuele Panzeri, Claudio Gragnano, Federico Selmi, Andrea Errico, Angelo Bruno, Alberto Boffa, Federico Mayr, Francesco Ursino, Luigi Ciotti

EDIZIONI PLAYER - SEDE LEGALE:
Vicolo delle Grotte 18
00040 - Rocca di Papa [RM]

PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it

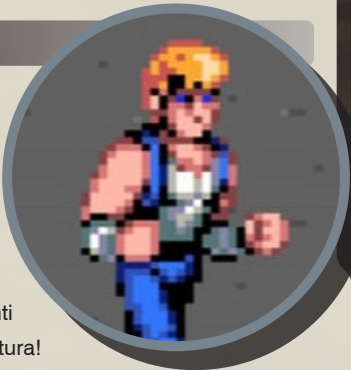
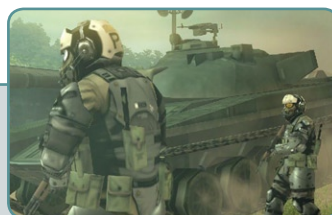
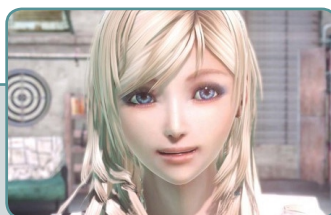
SI RINGRAZIA:
Microsoft (Raffaele Gomiero), Ubisoft (Stefano Celentano), Take 2 Interactive (Marco Giannatiempo), Activision Italia (Francesca Carotti), Leader (Stefano Petrullo), Sony (Tiziana Grasso, Bianca Savonarola), Electronic Arts (Federica Galgani), Halifax (William Capriata), Nintendo (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), Nokia (Mauro Monti), Everyeye (Domenico Panebianco), Atomic Europe, Vivendi (Alessandro Murè), Atari Italia (Rosaria Fusco), DDE (Giovanna Cosentino), Koch Media (Tania Rossi)

#EDITORIALE

Si ritorna a parlare di videogiochi dopo la consueta pausa estiva. Non mancano le novità: questo mese inauguriamo una nuova sezione dedicata a tutti i fan dei **Giochi di Ruolo online** grazie alla collaborazione con il sito **GDR-Online.com**, importante punto di riferimento nel panorama nazionale. Nei prossimi mesi conosceremo dunque i titoli più importanti del genere e le maggiori community presenti sul web. Non resta che augurarvi, come sempre, una buona lettura!

CESARE ARIETTI

SOMMARIO

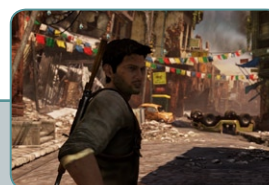
TARGET NEWS

DAL 24 AL 27 SETTEMBRE SARA' POSSIBILE SCOPRIRE TUTTO SUI NUOVI GIOCHI IN ARRIVO...

RITORNA IL TOKYO GAME SHOW!

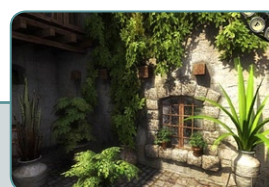
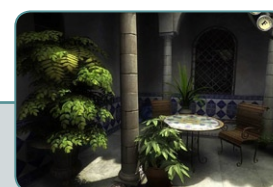
Puntuale come ogni anno, ecco arrivare l'edizione 2009 del **Tokyo Game Show**, kermesse internazionale dedicata all'intrattenimento videoludico che ogni anno coinvolge i maggiori publisher e developer per mostrare le più attese produzioni in arrivo. Si svolgerà dal 24 al 27 settembre presso il Centro Congressi **Makuhari Messe**, situato nei pressi di **Chiba**. **Square Enix** mostrerà una demo giocabile di **Final Fantasy XIII**, mentre **Konami** punterà sul **Metal Gear Solid Peace Walker**. Azione per **SEGA**, che tenta di seguire il successo di **Devil May Cry** con **Bayonetta** (nella foto in grande). Il divertimento sta per iniziare...

MICROSOFT ABBASSA IL PREZZO DEL MODELLO ELITE MENTRE SONY LANCIA UNA NUOVA CONSOLE

SE XBOX TAGLIA, PS3 DIMAGRISCE!

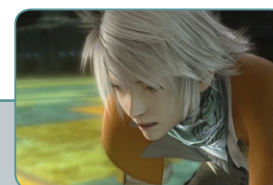
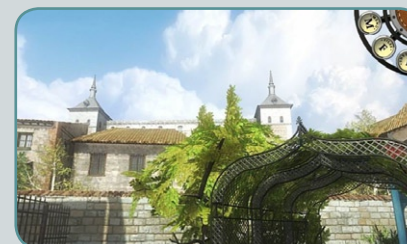
Guerre di annunci: Microsoft propone un pesante taglio sul costo dell'**Xbox Elite**, che sarà commercializzata con un Hard Disk da 120 GB al costo di 249,99 Euro. Ovviamente **SONY** non resta a guardare e punta tutto sulla **PS3 Slim**, versione ridotta della sua console ammiraglia. La piattaforma è stata accolta con un rapido abbassamento di vendite della vecchia **PlayStation 3** e un alto numero di pre-ordini per il nuovo modello. Da adesso fino a Natale si entra nel vivo di una lunga serie di schermaglie tra le due Big del divertimento... siete pronti a giocare?

I DUE GIOCHI SARANNO VENDUTI A NATALE CON LA CONSOLE

UNCHARTED 2 E GT5 IN BUNDLE

Come se non bastasse la virata in ambito prezzi, pare proprio che SONY ora faccia sul serio e sembrerebbe intenzionata a sferrare il colpo decisivo al mercato console, forte dei titoli **Tripla A** in arrivo nei prossimi mesi. Stando a rumor che circolano in rete, potrebbero arrivare due *bundle* a dir poco succulenti entro il periodo natalizio: **Uncharted 2: Among Thieves** e l'atteso **Gran Turismo 5**. Sarà vero? Lo scopriremo presto... restate sintonizzati!

E' DISPONIBILE IL QUARTO CAPITOLO DELLA SERIE AGON

IL PC SI AVVENTURA IN SPAGNA

The Lost Sword of Toledo: è questo il titolo del quarto episodio della serie

Agon, che vedrà come protagonista il professor **Samuel Hunt**, stimato studioso del **British Museum**. L'avventura prende le mosse dall'arrivo di una lettera anonima, poche pagine di un codice, una lastra di granito con delle rune incise e lo sfondo della pittoresca città spagnola di **Toledo**. Mentre leggete queste righe, l'avventura per **PC** sarà già disponibile nei negozi!

SQUARE ENIX PORTA IL SUO NUOVO CAPOLAVORO AL TGS'09

FINAL FANTASY XIII DA GIOCARE!

Una notizia che i fan della saga di Square Enix aspettavano con grande trepidazione: Final Fantasy XIII, il nuovo JRPG in uscita a fine anno in Giappone su **PlayStation 3** (seguito in primavera dalle altre versioni) sarà giocabile in molte postazioni nel corso del prossimo **Tokyo Games Show 2009**. Possiamo aspettarci molto da questo capitolo, il primo a supportare la next-gen: la grande avventura sta per tornare in scena!

FLASH NEWS

L'11 SETTEMBRE DI DIRT2

Codemasters ha rilasciato nuove immagini per Colin McRae DiRT 2, in arrivo il prossimo 11 settembre su **360**, **PS3**, **Wii**, **DS** e **PSP**.

AI CONTROLLI DEL VOLO!

Thrustmaster ha presentato l'MFD Cougar Pack, controller che riproduce le console degli **F-16** della **U.S. Air Force**. Pronti al decollo?

PIZZA TIME... MA SU DS!

Ubisoft ha annunciato di essere a lavoro su **Teenage Mutant Ninja Turtles: Arcade Attack**, previsto in esclusiva su **Nintendo DS**.

ANCORA FITNESS SU WII!

Black Bean Games ha annunciato NewU Fitness First Personal Trainer per **Wii**. Un completo programma di allenamento per sportivi!

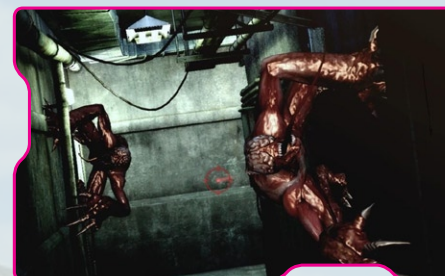
PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: EA / GENERE: AVVENTURA - AZIONE / GIOCATORI: 1 / USCITA: 2010

MASS EFFECT 2

ANTEPRIMA completa

A cura di: Francesco 'Mastelli Speed' Ursino

Mass Effect si è rivelato come uno dei più validi e completi RPG della passata stagione. In questo secondo capitolo avremo ancora a che fare con **Shepard**, il primo spettro umano della storia (gli spettri sono degli agenti segreti specialisti in tattica e ricognizione - ndr). La narrazione avrà molti collegamenti con quella del primo **Mass Effect** ed è lecito aspettarsi l'incombere di una grave minaccia sulla razza umana. Gli sviluppatori hanno lasciato trapelare l'esistenza di una missione di importanza galattica (è proprio il caso di dirlo) in cui i nostri eroi dovranno indagare su alcune misteriose sparizioni di esseri umani. Questo secondo capitolo godrà di una definizione migliore, specialmente nelle texture delle ambientazioni. Anche le dinamiche di gioco presenteranno dei cambiamenti, con nuove armi e una vocazione un po' più sparatutto. Ma per viaggiare nello spazio bisognerà aspettare fino al primo quadrimestre del 2010...

PIATTAFORMA: WII / PUBLISHER: CAPCOM / GENERE: SPARATUTTO / DATA DI USCITA: FINE 2009

RESIDENT EVIL: DARKSIDE CHRONICLES

ANTEPRIMA completa

A cura di: Claudio Kloser' Gragnano

Nuova rivelazione da Capcom: ciò che avremo a fine 2009 / inizio 2010 sarà il curioso Resident Evil: Darkside Chronicles, sparatutto su binari, che riprenderà le ambientazioni e la narrazione del vecchio e caro **Resident Evil 2** uscito su **PlayStation** molti anni fa. In parole povere, ci troveremo a rigiocare l'avventura di **Racoon City** da una prospettiva in prima persona, impersonando probabilmente uno dei due personaggi storici della saga: **Leon S. Kennedy** e **Claire Redfield**. Dopo i risultati di **Resident Evil: The Umbrella Chronicles**, una domanda sorge spontanea: ma perché continuare su questa strada? Ovviamente perché i casual gamer sono tantissimi e perché il genere riesce a vendere tantissimo. Se ne riparla a fine anno, al massimo il primo mese 2010, in esclusiva su **Wii**!

PIATTAFORMA: MULTI / PUBLISHER: SEGA / GENERE: GUIDA PAZZA / DATA DI USCITA: 2010

SONIC E SEGA ALL-STARS RACING

ANTEPRIMA completa

A cura di: Simone 'Cloud' Giorgi

Il filone dei racing game costruiti sul mito di saghe storiche sembra proprio non voler cessare e la dimostrazione è il qui presente **Sonic e SEGA All-Stars Racing**, titolo prodotto da **SEGA** e sviluppato sulla falsariga del famoso **Mario Kart**. Il gioco sarà un racing game chiaramente arcade, attraverso il quale vivere frenetiche gare contraddistinte dall'uso di power-up disseminati lungo i circuiti di gioco, utilizzabili a proprio vantaggio per capovolgere gli esiti delle competizioni in corso. I personaggi disponibili faranno ovviamente parte dell'universo **SEGA** e ognuno di essi gareggerà con il proprio mezzo studiato e sviluppato per adattarsi alle esigenze e alle caratteristiche del soggetto. Arriverà nei formati **Xbox 360**, **PlayStation 3**, **Wii**, **PC** e **Nintendo DS**.

REVIEWS SVILUPPO: SNK / PUBLISHER: SNK PLAYMORE / GENERE: PICCHIADURO / GIOCATORI: 1 - 2

THE KING OF FIGHTERS XII

LA VECCHIA SCUOLA DEI PICCHIADURO...

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Jenbrother' Pautasso**

The King of Fighters XII ripropone uno schema in 2D ma con tutti i contorni tecnici e grafici dei migliori giochi next-gen. Primo aspetto non trascurabile del nuovo capitolo della saga di **SNK-Playmore** è il roster dei personaggi. Visibilmente ridotto rispetto ai canoni classici della serie, ma comunque vario, include interessanti ritorni e inspiegabili assenze. Tra tutte, nel primo caso spicca l'inserimento di due personaggi storici: la ringiovanita **Elisabeth** e la letale **Mature**. Con profonda contrarietà da parte dei fans, il titolo non presenta **Mai**, **Blue Mary** e **King**. Il comparto grafico, vero aspetto di punta di tutto il titolo, si presenta dettagliato come non mai in un gioco in 2D. Ma ci si rende conto che il titolo non riesce del tutto a staccarsi dal rigido schema di gioco che l'ha reso celebre. KOF non sarà il picchiaduro dell'anno, ma decisamente rappresenta una sterzata a tutte le critiche che aleggiavano sulla serie, proponendo un titolo più che buono nel suo complesso.

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, Arcade

Voce	Voto	Note
Grafica	84	+ 2 dimensioni in HD... + ... e il risultato si vede!
Giocabilità	80	+ Interessanti aggiunte... - ... ma è indigesto per i neofiti!
Sonoro	73	+ Brani arcade in parte piacevoli... - ... e in parte no!
Longevità	82	+ Modalità extra... + ... ma la vera forza è online!

GLOBALE **80**

COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

REVIEWS SVILUPPO: DICE / PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS / GENERE: FPS / GIOCATORI: 1 - ?

BATTLEFIELD HEROES

LA GUERRA E' UN CARTONE ANIMATO!

RECENSIONE completa A cura di: **Andrea 'Syndar Nailo' Ceccarelli**

Battlefield Heroes è un titolo scaricabile gratuitamente dal sito ufficiale: il che, di questi tempi, è sempre una cosa gradita. Una volta eseguita la registrazione e dato vita al nostro "eroe", saremo pronti ad entrare in guerra. Il menù principale ci accoglierà con un gradevole motivetto e qui potremo operare dei fondamentali cambiamenti sia all'aspetto che all'equipaggiamento del nostro personaggio. In campo ci sono due fazioni opposte, la **Royal Army** e la **National Army**, che ricordano quelle delle ben più note armate della Seconda Guerra Mondiale. In particolare la **Royal Army** ha molto in comune con la fazione Alleata, mentre la **National Army**, anche per esclusione ovviamente, ha veicoli ed uniformi riprese dalle armate Tedesche. L'impostazione di gioco è quella classica: i due schieramenti dovranno affrontarsi su una vasta mappa e conquistare, con la forza delle armi, i punti strategici sparsi in giro. Dal punto di vista tecnico possiamo dire che **Battlefield Heroes** se ne esce senza infamia e senza lode, con ottimi modelli ma sfondi scarni. Il sonoro fa la sua figura, con i suoni tipici dei cartoni che sembrano un po' stemperare gli scontri rendendoli più divertenti. Insomma un gran bel gioco: purtroppo se qualcuno cerca qualcosa di più profondo potrebbe rimanere un po' scontento...

IN ESCLUSIVA PER:
PC

Voce	Voto	Note
Grafica	78	+ Davvero gradevole da vedere... - ... ma gli sfondi sono scarni!
Giocabilità	82	+ Parola d'ordine: immediatezza! + Che c'è da capire in un FPS?
Sonoro	76	+ Effetti buoni e divertenti! - Le musiche sono assenti!
Longevità	80	+ Riesce a divertire... - Esperienza non profondissima!

GLOBALE **79**

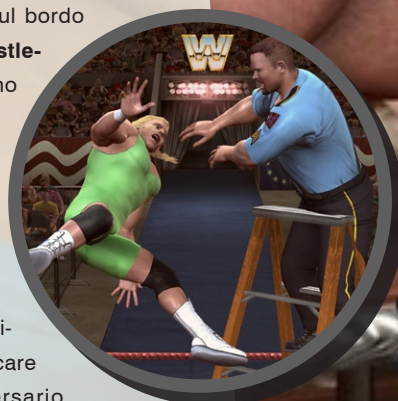
COMMENTA COLLABORA BUY NOW! SITO WEB

WWE LEGENDS OF WRESTLEMANIA

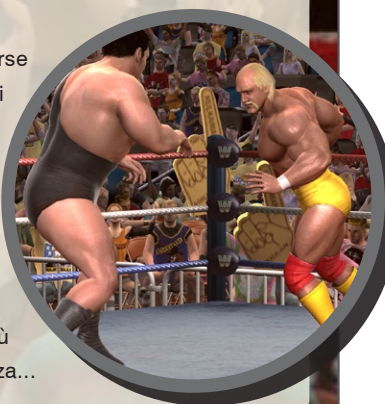
IL FASCINO DI RIBALTARE ANDRÉ THE GIANT IN UN SUPLEX...

RECENSIONE completa — A cura di: **Samuele 'Semmy13' Panzeri**

Ormai da qualche anno la serie WWE: Smackdown vs Raw spopola tra i fan del wrestilng. Quest'anno **THQ** ha deciso di fare di più ed è così che nasce WWE **Legends of Wrestlemania**. Questo titolo attinge direttamente tra i miti che negli anni '80 e '90 hanno fatto di questo sport un vero e proprio business da milioni di euro. Inutile dire che il lavoro svolto dagli sviluppatori **Yukes** e **Jakks Pacific** punta decisamente ai nostalgici che ancora adesso non possono dimenticare leggende del calibro di **Hulk Hogan**, **Bret Hart** e del compianto **Andre the Giant**. Ma il gioco non è rivolto esclusivamente a loro....

Sono tre le modalità storia messe a disposizione del giocatore. La prima consiste nel rivivere alcuni incontri delle più spettacolari edizioni di wrestlemania. Ad ogni match ci vedremo assegnati vari obiettivi da raggiungere, relativamente a quanto successo veramente nell'incontro che staremo rivivendo. Ci troveremo cosi a dover eseguire una finisher di **Hulk Hogan** su **Andre the Giant** o a lanciare **King Kong Boundy** di testa sul bordo della gabbia durante **Wrestlemania 2**. Tutti i match sono poi introdotti da filmati d'epoca che raccontano le vicende dei vari match.

Meno belle, ma ugualmente divertenti le altre due modalità che ci porteranno a modificare le sorti di altri match famosi. Anche in questo caso avremo degli obiettivi da completare, che si limiteranno però solo a 5 predefiniti: fare una presa potente, provocare l'avversario, eseguire una contromossa, eseguire la mossa finale e vincere il match. Come sempre a fare da contorno alla poco longeva modalità storia ci sarà quella esibizione, che permetterà di creare match di ogni tipo in cui sfidare la CPU o 3 amici in multiplayer. Presente anche la possibilità di giocare in co-op, sia in locale che in rete con un amico.

Il sistema di controlli è ciò che differenzia di più **WWE Legends of Wrestlemania** dagli altri titoli della serie **Smackdown vs. Raw**. Infatti il controllo diretto delle mosse del lottatore tramite la pressione di tasti è stato in parte sostituito con un sistema di **quick time events**. Seppure questo sistema potrà lasciare perplesso qualche giocatore, nel complesso i nuovi controlli risultano vari e divertenti aumentando lo spessore del gioco. Lo schema di controlli risulta abbastanza naturale e divertente.

Il difetto forse maggiore di questo sistema è che non aiuta il giocatore ad immedesimarsi nel personaggio, ma rappresenta una ventata di originalità rispetto agli altri lavori firmati **THQ**. **WWE Legends of Wrestlemania** è un ottimo titolo per tutti i fan della **WWE**. Un capolavoro assoluto invece per i nostralgici di questa disciplina. Ma qualche variazione in più avrebbe garantito un voto ben oltre alla sufficienza...

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3

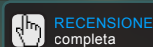
COMMENTA — COLLABORA — BUY NOW!

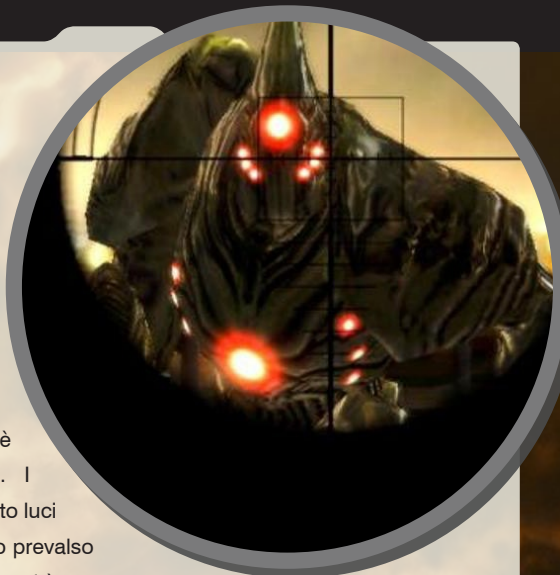
Voce	Voto	Note
Grafica	78	+ Ottimi personaggi e animazioni! / - Il pubblico è inguardabile!
Giocabilità	80	+ Sistema di controlli rinnovato... / + Quick Time ben implementato!
Sonoro	85	+ Una vera chicca per i fan! / + Sembra di essere nel 1986!
Longevità	78	- Troppo breve nella storia... / + In multiplayer è uno spasso!

GLOBALE 80

SITO WEB

THE CONDUIT

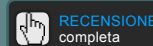
UNA SERATA IN COMPAGNIA... DELLA DIVA!

RECENSIONE completa A cura di: **Luigi 'Postaluigi' Ciotti**

Fin dalla fine del 2008, l'attesa per The Conduit è cresciuta esponenzialmente. I risultati ottenuti hanno prodotto luci e ombre ma purtroppo hanno prevalso soprattutto queste ultime. La novità proposta è rappresentata dal **DIVA**, una sorta di "sfera elettronica" che servirà per aprire porte, passaggi segreti e far esplodere ordigni pressoché invisibili. Poteva essere un elemento d'identificazione e personalizzazione del gioco se solo fosse stato implementata a dovere. Il tutto si ridurrà a cavarla di tasca ed attivarla ogni tanto quando questa comincia a bippare. A volte ci verrà proposto di risolvere semplici enigmi che portano poco lustro al gioco. Ma ogni aspetto del gioco risulta essere scadente riuscendo a far rimpiangere giochi prodotti oltre un decennio fa. A salvarsi parzialmente è solo il solido gameplay classico da **FPS**, ma per meriti che vanno più ai controlli **Wii** che alla bontà del gioco stesso. Una logevità eccessivamente breve e il posizionamento a prezzo pieno lo portano sotto la sufficienza.

IN ESCLUSIVA PER: Nintendo Wii

Grafica	52	- Sciatta e povera! - Ambienti quasi identici...
Giocabilità	62	+ E' un FPS e funziona... - ... ma il resto è da rivedere!
Sonoro	55	- Poche musiche e fx mediocri... - ... ma il doppiaggio è migliore!
Longevità	60	- Campagna in singolo breve... - Multiplayer poco accattivante!
GLOBALE	58	

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

TIGER WOODS PGA TOUR 10

ELECTRONIC ARTS CI PORTA DI NUOVO... IN BUCA!

RECENSIONE completa A cura di: **Thomas 'Tommypast' Pastorino**

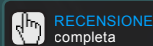
Anche quest'anno è il numero uno nel golf: stiamo parlando ovviamente di Tiger Woods PGA Tour 10, simulazione targata **EA**. Il gioco non introduce grandi novità rispetto alle edizioni precedenti: del resto il gameplay non necessitava di particolari modifiche. A nostra disposizione abbiamo la modalità allenamento, dove lo stesso **Tiger Woods** ci aiuta a prendere mano con la nostra mazza da golf. Questa modalità è la più importante del gioco, poiché permette di apprendere il nuovo sistema di tiro, chiamato **Precision Putting**, basato sul movimento dello stick sinistro e sul calcolo della potenza del colpo attraverso una barra. **EA** è stata benevola, aggiungendo il sistema di informazione climatiche **Weather.com**, con cui saremo sempre aggiornati sul clima presente su tutto il percorso che stiamo affrontando... rispecchiando le condizioni reali! Insomma, una longevità elevatissima, un gameplay impegnativo ma efficace e una grafica non straordinaria ma perfetta per il contesto, fanno di questo gioco uno dei titoli sportivi migliori usciti finora, che entusiasma gli appassionati e coinvolge i novizi... Un colpo in buca!

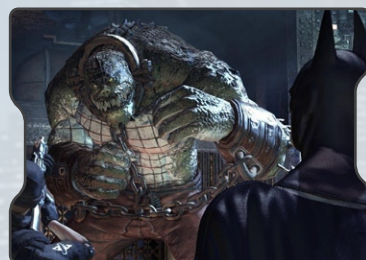
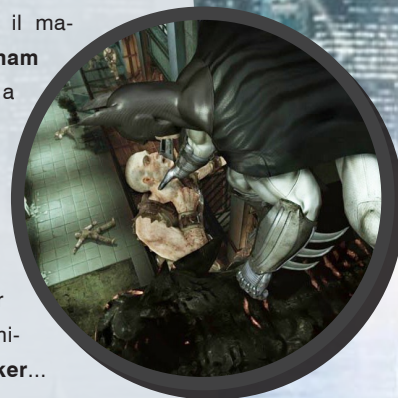
DISPONIBILE ANCHE PER: XBox 360, Nintendo Wii

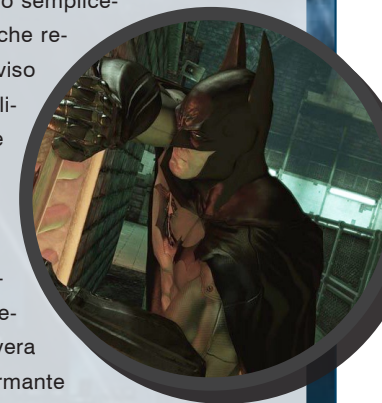
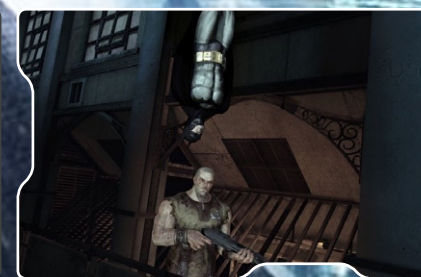
Grafica	82	+ Molto accurata! - Migliorabile nei dettagli!
Giocabilità	90	+ Il sistema è collaudato... + ... e le migliorie funzionano!
Sonoro	83	+ L'atmosfera del green si sente! + Funzionale e completo!
Longevità	87	+ Ce ne vuole per annoiarsi... + ...e c'è sempre il multiplayer!
GLOBALE	84	

COMMENTA · COLLABORA · BUY NOW! · SITO WEB

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

SE IL PIPISTRELLO INCONTRA IL GIOCO PERFETTO!

RECENSIONE completa — A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

Dopo mesi e mesi di chiacchiericcio attorno al titolo, il 28 Agosto è arrivato Batman: Arkham Asylum, previsto anche su PC, ma rimandato di poco (18 Settembre). Il titolo **Rocksteady** si pone due semplici quanto difficili obiettivi da raggiungere: proporre il gioco per la Top 3 dei titoli 2009 e trasporre completamente tutta l'atmosfera storica di film e fumetti. Ciò che è trapelato dai trailer è soltanto una piccola, piccolissima parte, di quello che è il gioco completo, non solo un capolavoro estivo ma decisamente qualcosa di più...

Una breve panoramica della sempre tetra **Gotham City** farà da prologo alla fin troppo facile cattura di **Joker** per mano – o mantello - dell'Uomo Pipistrello. Una volta riportato nella "sua" dimora preferita, ovvero il manicomio chiamato **Arkham Asylum**, **Joker** riuscirà a liberarsi con astuzia, rifugiandosi all'interno del palazzo. La tanto provocante quanto deviata **Harley Quinn** fungerà da braccio destro per il compimento del temibile e folle piano di **Joker**...

Presto scopriremo che il tutto è stato studiato nei minimi dettagli e **Batman** dovrà affrontare tutte le sfide e sorprese preparate per lui. Poco male, perché l'uomo pipistrello stavolta prenderà sul serio la faccenda. Tra storici nemici e furiosi e pazzi evasi dalle celle, il **Cavaliere Oscuro** avrà di che preoccuparsi e il percorso che lo porterà da **Joker** non sarà mai scontato né banale. Riuscirà a sconfiggere una volta per tutte il più pazzo tra i pazzi nella follia generale? Il gioco ha così tanti punti di forza che sceglierne uno non è assolutamente possibile. La varietà di gameplay è sicuramente uno di questi. Partiamo subito col dire che il gioco non è classificabile se non per un generico "action in terza persona". Infatti in realtà Batman ha precise fasi di action-picchiaduro, stealth e platform, il tutto fuso con una perfetta sincronia e fasi dettate in tal modo da non annoiare e dare sempre un senso di nuovo all'azione da compiere.

Poche parole per descrivere il comparto tecnico di complimenti, perché un "bello bello bello" sarebbe solo ripetitivo. Diciamo semplicemente che **BAA** presenta una tra le migliori grafiche realizzate fino ad ora. Espressioni e movimenti del viso assolutamente di prima qualità, texture curate e pulite e ricche di tantissimi dettagli. Scelte cromatiche azzeccate, ottime animazioni in-game a tal punto che non si riesce a capire se ciò che si sta vedendo sia in computer grafica o direttamente a pieno controllo del gioco. I boss sono ottimamente curati, così come i semplici nemici-amici che incontreremo per strada. In conclusione, parliamo di una vera e propria killer application totale, generale, disarmante per la maggior parte dei titoli usciti fino a questo momento. Da non perdere assolutamente!

DISPONIBILE ANCHE PER: PlayStation 3

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	94	+ Ispirata e caratterizzata! + Grande cura dei dettagli!
Giocabilità	85	+ Iniziare è facile... + ... smettere è difficile!
Sonoro	95	+ Musiche e doppiaggio ufficiali! + Un brivido di follia!
Longevità	85	+ Una grande avventura... + Da giocare senza sosta!

GLOBALE **93**

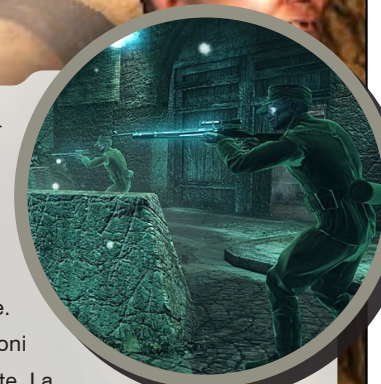
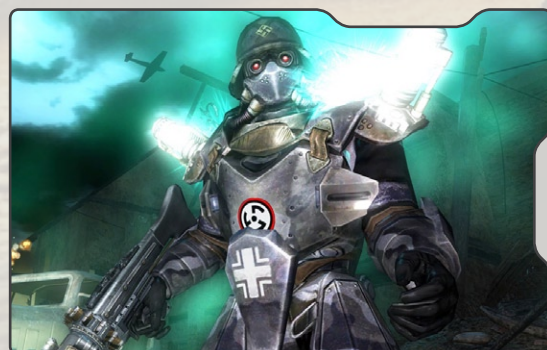
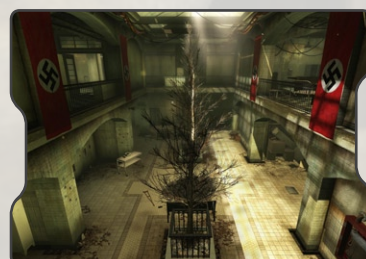
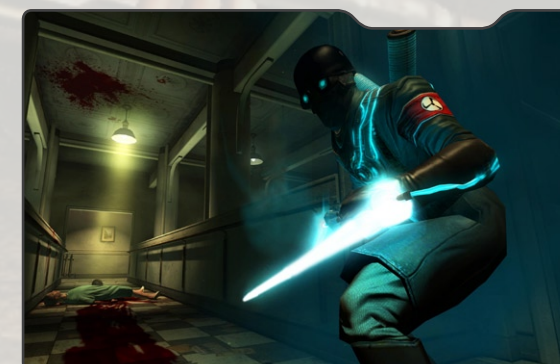
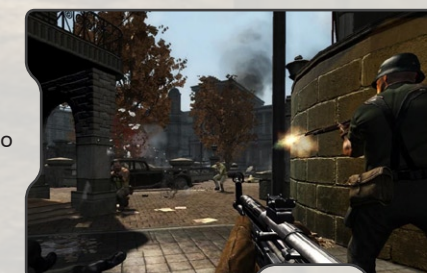
SITO WEB

WOLFENSTEIN

NON UNA SEMPLICE GUERRA, SOLDATO!

RECENSIONE completa

A cura di: **Angelo 'Angelo89' Bruno**

La serie Wolfenstein non ha bisogno di presentazioni. Quando Raven Software ha annunciato i lavori per questo sparatutto, i giornali ed i siti specializzati sono impazziti. Dopo l'incredibile successo di **Return to Castle Wolfenstein**, arriva finalmente la versione nextgen del gioco che più prende sul serio le vicende delle SS naziste durante la Seconda Guerra Mondiale. Chi crede che il gioco sia il classico spara spara, con la manina che impugna una qualsivoglia arma da fuoco, si sbaglia perché questa classificazione è riduttiva. Durante la nostra avventura ammazza-SS potremo conoscere tanti personaggi secondari e potremo usufruire di alcune chicche come una cittadina da visitare tra una missione e l'altra, oltre ad un bel mercatino nero dal quale attingere potenziamenti per le nostre armi. Vestiremo i panni dell'ormai mito, l'agente russo **B. J. Blazkowitcz**, ricercato dopo essere entrato in possesso di uno strano medaglione in missione su una nave da trasporto tedesca. Wolfenstein purtroppo non brilla in quanto a comparto tecnico: un vero un peccato che la grafica non sia eccezionale, perché avrebbe potuto portare il titolo nei primi dieci gradini del 2009. Ha comunque una bella base, gradevole, con texture pulite e illuminazione dinamica, ma nulla di eccezionale. Ottimi gli effetti particellari dovuti alle esplosioni e alle conseguenze che provoca nell'ambiente. La fisica dei soldati è notevole, come anche la collisione tra essi e i proiettili. Forse siamo davanti alla simulazione del colpo subito e della caduta a corpo morto migliore fino a questo momento. Alla resa dei conti, **Wolfenstein** si fa carico grazie alla sua fama e prova a introdurre qualcosa di nuovo sia nella sua storia di FPS che nel campo degli sparatutto in prima persona classico. Consigliato a tutti coloro che amano gli sparatutto arcade. Niente male!

DISPONIBILE ANCHE PER:
PlayStation 3, PC

COMMENTA

COLLABORA

BUY NOW!

Voce	Voto	Note
Grafica	75	- Semplice nel complesso... + ... ma ottimi effetti particellari!
Giocabilità	90	+ Tante le novità proposte... + ... e sono tutte positive!
Sonoro	70	+ Musiche azzeccate... + ... e buon anche il doppiaggio!
Longevità	85	+ Tanti extra da sbloccare... + ...prima di passare al multiplayer

GLOBALE **80**

SITO WEB

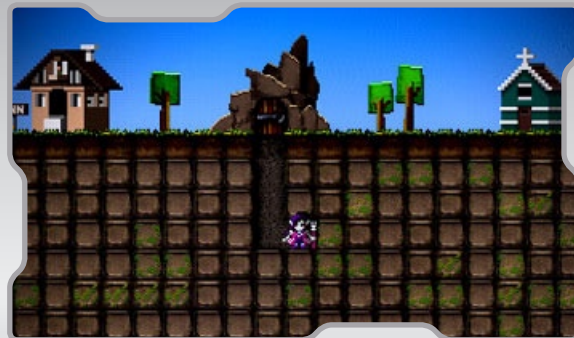
FLASHREVIEWS

In collaborazione con: EVERYEYE.IT

Publisher: Acquire / **Genere:** RTS / **Giocatori:** 1

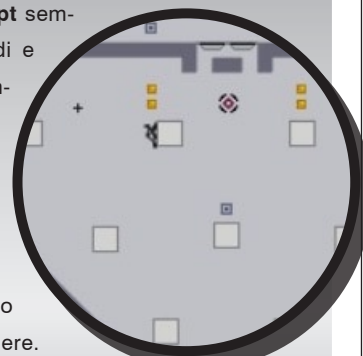
HOLY INVASION OF PRIVACY BADMAN: WHAT

GLOBALE ▶ ▶ ▶ Un bel titolo... ma che titolo! **7.5**

Dopo ben due anni dalla release giapponese - il titolo originale è Yuusha no Kuse ni Namaikida - finalmente l'atipico strategico bidimensionale sviluppato da **Acquire** giunge in occidente. Lo stile della produzione è unico, grazie ad un riuscito mix tra ironia e tributo verso i classici giochi di ruolo del passato. Qualche difetto è comunque riscontrabile nel sonoro poco incisivo e in un livello di difficoltà forse troppo elevato, che metterà a dura prova anche il più coriaceo dei videogiocatori. Un titolo per veri duri.

Publisher: Atari / **Genere:** Action - Platform / **Giocatori:** 1 - 2

N PLUS

GLOBALE ▶ ▶ ▶ Gioco strano ma non vano! **7.0**

N + è un platform con un concept semplice, ottimo per le partite mordi e fuggi. Lo stile non particolarmente ispirato, la palette cromatica poco incisiva e i lunghi caricamenti non intaccano il buon impianto ludico della produzione. Dotato di un numero elevatissimo di livelli -più di duecento- con la possibilità di crearsene di nuovi grazie all'editor, è un titolo che non deluderà gli appassionati del genere.

Publisher: Atari / **Genere:** Azione - Avventura / **Giocatori:** 1 - 2

MANGIA TUTTO

GLOBALE ▶ ▶ ▶ Mangia che ti passa! **7.0**

La valutazione di Mangia Tutto sotto un profilo oggettivo risulta difficoltosa, a causa del non perfetto innesto delle due componenti del gameplay. Se si valuta il **Mangia Tutto** Platform, ne risulta un titolo altamente sbilanciato, troppo ripetitivo e fin troppo semplice da concludere. Di tutt'altro giudizio è invece la componente **Arcade**, frenetica e frizzante, amabile soprattutto da chi gioca partite veloci. Anche il comparto tecnico risulta diviso, dove una scelta di stile azzeccata stona con i limiti tecnici e grafici del motore di gioco.

GIOCHI FLASH

Richiede ACROBAT READER 8 - (Clicca per scaricare)

DRAGON BALL Z: TRIBUTE BY FANS - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!

ROMA OSPITA L'ANNUALE KERMESSE DEDICATA ALL'ANIMAZIONE, AI MANGA E AL COSPLAY!

ROMICS 09: ARRIVANO I FUMETTI!

Non poteva mancare l'edizione 2009 di Romics - Festival del Fumetto, dell'Animazione e dei Games che come ogni anno si svolge Roma. Dall'8 all'11 ottobre potrete conoscere tutte le novità legate al divertimento, nella moderna cornice della **Nuova Fiera**. Durante la manifestazione ci saranno mostre, proiezioni, anteprime e incontri con gli autori che hanno fatto la storia del fumetto. Si svolgerà il consueto **Galà del Doppiaggio**, appuntamento che coinvolge tutte le più famose (e simpatiche!) voci del mondo della tv, dei cartoni animati e del cinema. Non mancherà il **Cosplay Award**, concorso per scegliere il migliore Cosplayer italiano, che vincerà un viaggio in Giappone, mentre è prevista una nuova sezione per il cosplay **Sci-Fi**. Da non perdere per nessun motivo!

i ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

HTC Magic

Chi avrebbe mai detto che Google, il colosso di Mountain View dei search engine che domina il web, si sarebbe prima o poi affacciato nel mondo dei cellulari al punto di collaborare con rinomati produttori del settore per sfornare un "G-fonino"? E' questo il caso di HTC Magic, prodotto in collaborazione con Google, che integra una miriade di funzioni avanzatissime per uno smartphone, che sfruttano tutte il già celebre OS mobile sviluppato da Google: Android. Bluetooth, Wi-Fi e molte altre le funzioni, in un guscio dalle forme inusuali ed affascinanti.

MOBILE NEWS

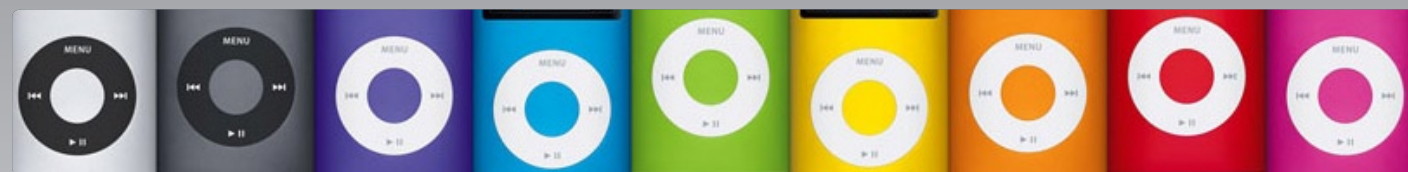
STEVE JOBS È TORNATO!

Il Ceo di Apple torna alla ribalta dopo la malattia

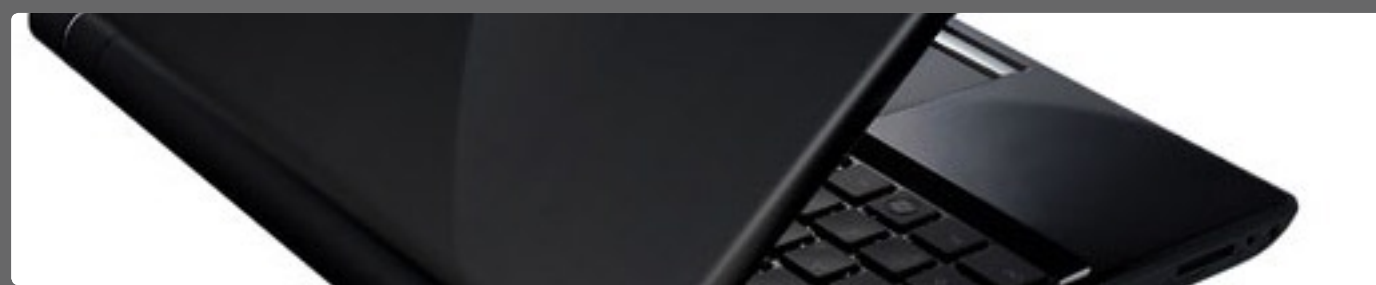
I famosissimo CEO di Apple, al secolo conosciuto come Steve Jobs, è tornato a dirigere il keynote di **Apple** in edizione 2009, per presentare le ultime novità sfornate da quella fucina di idee che si trova a Cupertino. Idee che, questa volta non rivoluzionano ma che fanno più che piacere, come la nuova generazione di iPod (di cui approfondiamo le novità nella pagina successiva) con fotocamera integrata, oppure il nuovo iTouch, più potente, passando per il nuovo e acclamato MacOS Snow Leopard. Non poteva mancare una "intro" in cui Jobs ha parlato della sua malattia e del trapianto di fegato a cui è stato sottoposto. Ma ora è tornato, e sembra più in forma di prima!

UN TELEFONINO QUATTRO GIORNI "AL MARE"

Curioso caso a Taiwan

Capita di perdersi il cellulare, è un dato di fatto. Ci si dispera, per aver perso il cellulare, i numeri nella rubrica telefonica, importanti email, delle foto. E' capitato anche ad un signore taiwanese, che ha smarrito il proprio cellulare in mare, mentre faceva dello snorkeling, un "sport" in cui si nuota sulla superficie dell'acqua con maschera e boccaglio. Il cellulare, ovviamente chiuso dentro una apposita custodia subacquea èacaduto accidentalmente, andando perduto. Ma il possessore tutto si sarebbe aspettato meno che essere chiamato per il ritrovamento, avvenuto 4 giorni dopo, del cellulare ancora funzionante, con ben 37 km di percorso sott'acqua!

NUOVO IPOD NANO: VIDEOCAMERA, RADIO, MUSICA... E MOLTO ALTRO!

Steve Jobs torna in scena e presenta l'ultima versione del popolare player. Che ora vuole stupire!

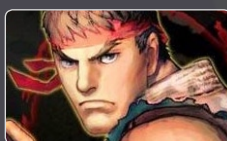
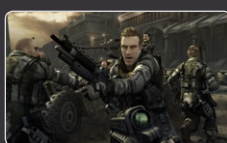
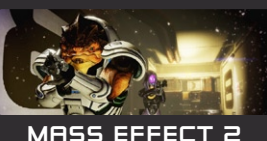
Si è tenuto il tanto atteso evento Apple che ha riportato **Steve Jobs**, assente dal gennaio scorso, sulla scena internazionale. Lo scorso 9 settembre, **Jobs** ha presentato il nuovo **iPod nano**, che aggiunge una videocamera, un microfono e uno speaker al player musicale più famoso del mondo. Gli appassionati di musica potranno ora girare video ovunque si trovino, guardarli sull'iPod e usare il computer per trasferirli facilmente su **YouTube**. Il nuovo modello è caratterizzato da un design elegante e ultra-sottile, con un display a colori più ampio, da 2,2" (5,6 cm), e un incantevole chassis in vetro e alluminio levigato. Integra inoltre una radio **FM** con capacità di messa in pausa live e **iTunes Tagging**, nonché un contapassi. E' disponibile sin d'ora nei modelli da 8GB a 139 euro e da 16GB a 169 euro, in nove colori. Bel colpo, **Jobs**!

SERIE UNLIMITED PER I NUOVI NOTEBOOK ASUS

Due modelli che garantiscono... ben dodici ore di autonomia!

Asus ha annunciato il lancio sul mercato dei nuovi notebook della serie **Asus UL**, abbreviazione di **UnLimited**. La definizione è adatta, dal momento che i nuovi modelli mettono a disposizione una dotazione all'avanguardia, senza tralasciare nulla in termini di cura nel design, buone doti di portabilità e autonomia. Si può optare per un portatile **UL30**, con display LCD da 13.3" e 1.5 Kg di peso, oppure scegliere l'**UL50** (15.6" e 2.3 Kg), con la certezza di disporre di un notebook adatto sia nel lavoro che nel tempo libero. Incredibile l'autonomia, che può raggiungere le 12 ore consecutive con la possibilità, ad esempio, di lavorare ininterrottamente anche per un lungo viaggio in aereo o utilizzarlo durante l'intera giornata.

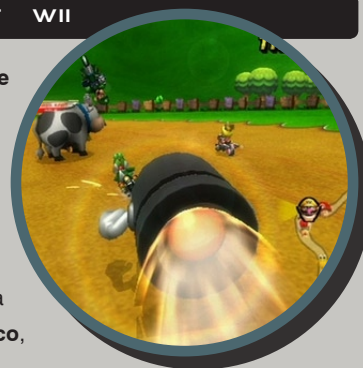
CLASSIFICA

I MIGLIORI GIOCHI DI QUESTO MESE!

#	Titolo	Editore
1	BATMAN: ARKHAM ASYLUM	EIDOS INTERACTIVE
2	STREET FIGHTER IV	CAPCOM
3	KILLZONE 2	GUERRILLA GAMES
4	FIGHT NIGHT ROUND 4	ELECTRONIC ARTS
5	TIGER WOODS PGA 10	ELECTRONIC ARTS

I 5 più attesi...

- FIFA 2010
- MASS EFFECT 2
- D.I.R.T. 2
- LOST PLANET 2
- SONIC RACING

IL CLAN DEL MESE

NOME CLAN: WLF / FONDAZIONE: 2009 / GIOCHI: MARIO KART WII

Il clan WLF apre i battenti per le iscrizioni di reclutamento! Amate Mario Kart Wii? Siete dei bravi piloti? Avete voglia di competere con gente fuori dal comune? Sono le premesse con cui nasce questo team tutto italiano, unito dalla voglia di giocare e divertirsi: per entrare nel gruppo basta munirsi di **Skype** e dimostrare di saper gareggiare alla grande, sotto la pioggia di power up e armi presenti nel gioco. Il team leader è **Flippato**, poi seguono **Link** e **Troll**, che aiutano nella gestione del clan, e il resto della squadra è costituito da **Simone, Walker**, □□□□ (**Peppe**), **Nico**, **Carlito**, **Matteo**, **Andriz**, **Diablo**, **Anbu**, **Niko** e infine **Mr.Deu**. Il loro sito ufficiale si trova alla pagina http://clanwlfmariokartwii.forumcommunity.net.

HAI UN CLAN?
CLICCA QUI

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE

In collaborazione con: GDR-ONLINE.com Giochi di ruolo online

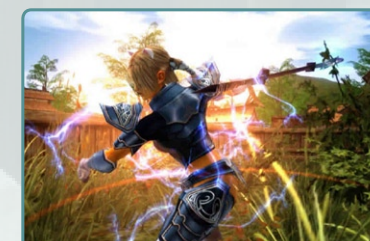
> DAL WEB < OGNI MESE OSPITEREMO UN ARTICOLO DEL POPOLARE SITO INTERNET!

A PROPOSITO DI GDR-ONLINE...

INTRODUZIONE AI GIOCHI DI RUOLO SUL WEB!

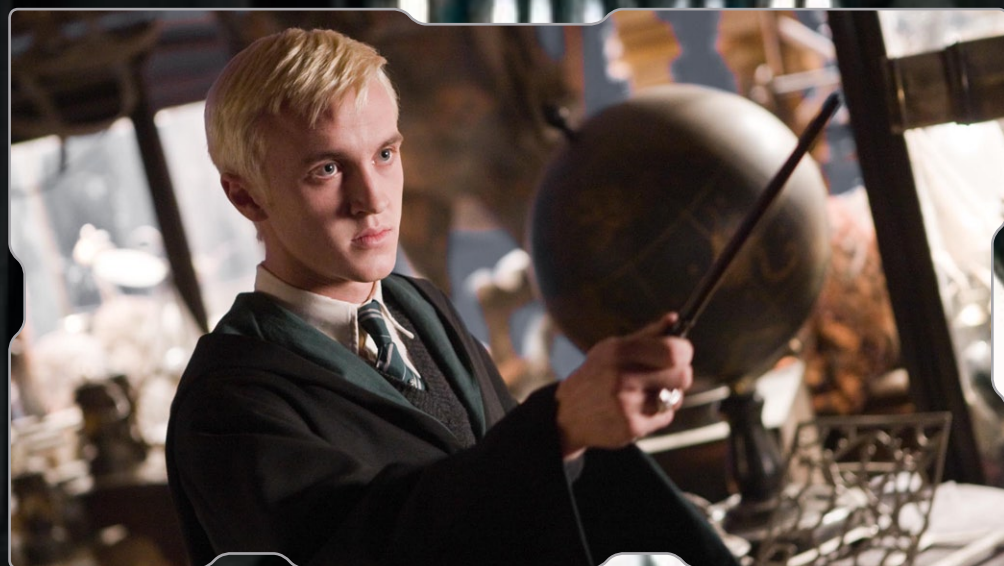
RECENSIONE completa

A cura di: **Elisa - Gdr-Online.com**

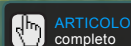
GDR non è altro che l'acronimo di Gioco di Ruolo, mentre 'On Line' è il metodo di fruizione attraverso un computer collegato alla Rete. In un Gioco di Ruolo ogni giocatore controlla un personaggio (che viene spesso chiamato **PG**, ovvero **Personaggio Giocatore**). Il PG ha una vita a sé stante, con le sue abilità, le sue debolezze, le sue conoscenze, le sue amicizie ed i suoi affetti. La bravura di un giocatore sta proprio nel saper muovere il personaggio all'interno della sua vita e del mondo creato con tutte le sfumature e le particolarità che lo contraddistinguono. Nei GDR online i gruppi di persone che partecipano possono essere anche centinaia, con i quali è possibile interagire. A differenza dei giochi di ruolo tradizionali, in cui la presenza del Master è fondamentale per lo svolgimento delle "avventure", nei GDR online questo non serve poiché nel momento stesso in cui un giocatore si collega inizia a far vivere il proprio personaggio. Attualmente nel panorama italiano esistono più di 150 comunità di GDR online che offrono le ambientazioni più disparate: si passa dal medieval-fantasy allo stile cyberpunk, dal fantasy-jappo alla II Guerra Mondiale. E' sufficiente quindi scegliere il titolo adatto ai propri gusti, dopodiché non resta che augurare... Buon gioco a tutti!

HARRY POTTER E
IL PRINCIPE MEZZOSANGUE

SESTO FILM DEDICATO AL MONDO CREATO DA J. K. ROWLING

RECENSIONE completa

A cura di: **Mario 'Flywas' Moschera**

Diciamolo. Parlare del nuovo Harry Potter non è un'impresa da poco. Perché è riuscito a dividere legioni di fan accaniti. I più integralisti, accaniti, convinti che un film del genere possa solo nuocere all leggenda del maghetto. Gli altri, convinti tutto sommato che un film è un film. E che la differenza tra i due media è tale da giustificare una differenza di intenti così notevole. Devo essere sincero, a me , la vicenda del **Ragazzo Che è Sopravvissuto** ha sempre intrigato, al di là del fatto che sia inoppugnabilmente derivativa sotto certi aspetti. E se non ci credete correte subito a leggervi i **Books Of Magic** di **Neil Gaiman**. Però è anche innegabile che, partendo da un presupposto comune, la **Rowling** sia riuscita a creare un personaggio ed una saga dal fascino indiscusso. E se, per amore di compressione molti dettagli non riescono a trasfigurarsi in celluloide, altri, magari appena accennati, sopravvivono perfettamente e, anzi, splendono ancora di più una volta percepiti magari sullo sfondo di una delle bellissime inquadrature del castello di **Hogwarts**. Il team di sceneggiatori scenografi in questo si sono davvero impegnati e, se c'è veramente un fattore su cui non si sono risparmiate forze è proprio il non voler prendere per il naso i milioni di fan sparsi per il mondo. Di pellicola in pellicola il mondo di Harry diventa sempre più cospicuo e consistente. Non ci sono ripensamenti o spiegazioni posticce, il senso della storia, seppure magari asciugato, è presente e ben letale. Del resto, sin da quando a prendere le redini della saga è stato il buon **Alfono Cuaron**, la storia ha perso forse alcune caratteristiche corali ma è rimasta ben concentrata principalmente sul punto di vista di **Harry**. E **David Yates** riesce a seguire la stessa strada senza intoppi. La storia riprende quasi dove era stata interrotta nel precedente episodio. Come tradizione inizia con l'anno accademico ad **Hogwarts** con la sola differenza che il mondo è seriamente divenuto un posto letale e rischioso. L'ascesa dell'**Oscuro Signore** non è più una semplice leggenda metropolitana, al contrario sono ben chiari a tutti i suoi piani e, se mai c'è stato un momento per stringere alleanze è questo. A concupire l'attenzione del nostro eroe sono questa volta gli **Horcrux**, curiose reliquie prodotte dallo stesso **Voldemort** che hannno il potere di renderlo praticamente invincibile. Ed il cui ruolo effetivo verrà spiegato più dettagliatamente nei prossimi due sequel. Certo, probabilmente il ruolo del **Principe Mezzosangue**, di cui non rivelerò l'identità, passa un po' sottotono In questo caso è un sacrificio essenziale, anche se, probabilmente un dettaglio in più, qualche scena girata con maggiore intensità, in riferimento al principe, avrebbero di certo giovato. I tre attori principali riescono ancora una volta ad amalgamarsi per bene e chi ha avuto modo di sentirli nella versione originale sa che non ci sono praticamente sbavature di recitazione. Non è un'impresa da poco parlare di questo **Harry Potter**, ennesimo blockbuster annunciato. Se deve avere un difetto è quello di toglierci per sempre la possibilità di immaginare un **Harry** differente ogni volta che ci avvicineremo ai libri. Ma in fondo, questi sono privilegi che solo le grandi saghe possono permettersi. Punto.

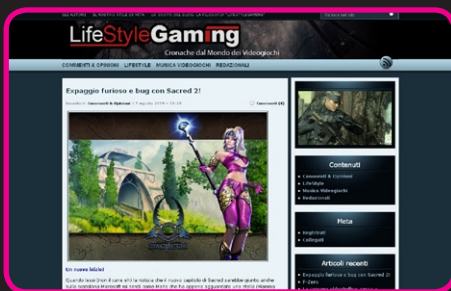
DA COD... AD HALO!

NEL 2003 NASCONO SERIE STORICHE DEGLI FPS...

ARTICOLO completo A cura di: **Daniele 'BlackSilver' Casadei**

Torniamo a parlare di FPS e della loro lunga storia. Nel 2003 vediamo arrivare molti titoli innovativi e interessanti, ma anche completamente assurdi e banali. In primis è bene ricordare l'inizio di una delle serie guerrafondaie più importanti di sempre, ovvero **Call of Duty** della **InfinitiyWard**. Il titolo è profondamente influenzato da **Medal of Honor: AA**, arrivando però anche a superarlo, con l'unico difetto additabile all'eccessiva linearità dei livelli (per altro ben strutturati). La sensazione di trovarsi al centro di una guerra è reso con fedeltà, fattore che rimarrà il tratto distintivo della serie. Altro interessante titolo guerresco è **Vietcong** dei **Pterodon**, che limitava a due il numero delle armi, puntando più sul realismo che sul tipico approccio alla **Serious Sam**. Della stessa filosofia fu **Delta Force Black Hawk Down** (il codice per un elicottero precipitato in territorio nemico) con la possibilità di trasporto di solo tre armi ed un limite di salvataggi calibrati a seconda del livello. L'elemento negativo del titolo fu una pessima **IA**, scarsa nei nemici e praticamente assente nei commilitoni, i quali si divertivano ad infilarsi tra la canna del proprio fucile ed il nemico. Ma parliamo di un titolo che è alla base di ogni critica sulla violenza nei videogiochi, un gioco che fondeva l'assurdità di un **Serious Sam** con lo splatter iperviolento di **Tarantino**, ovvero il famosissimo **Postal 2** dei **Running With Scissors**. Seppure si basasse su di un sistema grafico scarso, il dettaglio delle efferatezze era curato con maniacale precisione, scatenando un polverone di critiche immenso (che verrà riacceso dall'imminente arrivo di **Postal 3**). Sempre del 2003 è il tanto sottovalutato **Tron 2.0**, sviluppato da **Monolith** e edito da **Disney Iteractive**. Il gameplay riusciva a ricreare quel senso di magnifico e "computeristico" del film, con un sistema di aggiornamenti dell'antivirus per evitare malus da infezioni e del sistema operativo per aumentare la potenza. Coloratissimo e mai banale rappresentò una di quelle perle mai pienamente apprezzate. Sul fronte delle console invece vediamo il sorgere di uno degli sparatutto più rinomati ed amati di sempre, **Halo** della **Bungie Software** e **Gearbox**. In principio doveva uscire per **PC** ma l'acquisizione della **Bungie** da parte di **Microsoft** ne fece il cavallo di battaglia della sua console **Xbox**: livelli immensi e una trama ben strutturata (alla **Half-Life**) ne fecero subito un capolavoro, divenendo il titolo **Xbox** per definizione. Altro interessantissimo titolo scarsamente apprezzato del 2003 fu **XIII** della **Ubisoft**…ispirato graficamente dal mondo dei fumetti e dal cinema "delle cospirazioni", è uno di quei giochi che avvolgono completamente per atmosfera e grafica…uniche pecche furono un sistema di salvataggio frustrante ed una IA veramente scandalosa, con nemici catatonici che non si svegliavano nemmeno se ad un paio di metri saltava la testa di un loro compagno…

I SITI DEL MESE

AGGIUNGI IL TUO SITO! CLICCA QUI

OGNI MESE SCOPRIAMO I SITI CHE DISTRIBUISCONO GAME!

WWW.LIFESTYLEGAMING.IT

Lifestylegaming è lo spazio adatto a chi cerca un sito dedicato tanto ai giochi in uscita, quanto ai titoli del passato che hanno fatto la storia del divertimento. Curato dal 'nostro' esperto **Valerio Fusco**, garantisce un approccio completo al panorama del divertimento.

HTTP://RADIANTGAMER.BLOGSPOT.COM

Radiantgamer è un blog dedicato a tutti coloro che amano i videogiochi e che vogliono scoprire tutto, ma proprio tutto, sulle novità del momento. Il sito attinge da molte fonti, riportando rumors, immagini e news che ruotano attorno all'intrattenimento elettronico. Da visitare.

BOOKMARKS

LE NOVITA' DEL WEB!

A CURA DI FREEONLINE.IT

www.dirpy.com

Si tratta di un servizio web che permette di convertire in formato audio **MP3** i video presenti su YouTube e non solo. Inserendo l'url del video di interesse e cliccando il bottone, **Dirpy** porta ad una nuova pagina ricca di opzioni per il download. Permette di selezionare la velocità di conversione o scaricare tutto in formato **FLV** o **MP4**.

webcams.gajda.cz

Se amate viaggiare o se siete curiosi di scoprire come si vive in località lontane ed esotiche, allora non vi resta che provare **Gadja**. Nelle pagine di questo sito troverete una directory organizzata in aree geografiche, contenente gli elenche delle webcams posizionate in varie localida del mondo. Interessante e veloce, richiede **Java**.

www.stupeflix.com

Stupeflix è un interessante progetto web per chi si diletta nel montaggio video. Mette a disposizione un editor online che permette di realizzare filmati utilizzando foto, audio, testo. Il servizio appare funzionale ed intuitivo, accessibile anche ad utenza poco esperta, ma capace di garantire ulteriori possibilità agli sviluppatori navigati.

ULTIME NOVITA' | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

SPECIALE

In collaborazione con: GameStorm

RECENSIONE — UN NUOVO PLATFORM PER NINTENDO WII

MUSHROOM MEN

IL REGNO DEI FUNGHI E' SOTTO ATTACCO...

RECENSIONE completa — A cura di: **Orsoraro**

GLOBALE 7.9

Da tempo disponibile sugli scaffali dei negozi, Mushroom Men è uno degli ultimi platform 3D realizzati per le console **Nintendo**. Il gioco mostra un concept saldo e coinvolgente. La trama è semplice: un grosso meteorite caduto sulla terra ha trasformato il Regno dei Funghi in vere e proprie colonie mutanti assetate di sangue, dalle sembianze e fattezze umane. L'intera colonia dei **Boleti** - unica civiltà pacifica - è stata spazzata via. Uno solo il sopravvissuto: **Tale Pax**, protagonista della nostra storia, che avrà il compito di fermare la guerra in corso... I personaggi e le ambientazioni che caratterizzano il prodotto appaiono nuove e poco consuete, così da conferire al titolo una ventata di freschezza. La cura riposta negli ambienti è davvero ottima, anche se la mancanza di qualsiasi indicazione potrebbe sfiduciare i meno pazienti. Non esiste, infatti, nessuna strada da seguire, così che a tratti gli stage potrebbero sembrare confusionari e simili a labirinti. La longevità del titolo, per quanti volessero completare al cento per cento il gioco, trovando tutto il materiale nascosto, si aggira su molte ore ma, al contrario, chi volesse soltanto giungere alla meta, togliendo di mezzo il cattivone di turno, potrebbe vedere scorrere i titoli di coda in meno di 5 ore.

anime
di Andrea "Xravy" Garroni
Speciale Comiket!
09
TOKYO 2016
Uniting Our Worlds

di Andrea "Xravy" Garroni

Immaginate un evento di proporzioni gigantesche, dove tutti i desideri degli otaku possono essere esauditi. Statuette, Gunpla, action figures, douijinshi, eroge, videogames, cosplay a volontà, book, eventi speciali, serie anime, manga... di tutto e di più insomma. In Italia siamo portati a pensare che i due eventi più importanti, Lucca Comics e la grande fiera della capitale, Romics, siano enormi e fornitissimi. Tutto vero, ma c'è chi, almeno in questo settore, ha fatto di meglio e chi, se non i giapponesi stessi, poteva pensare ad una diavoleria simile più di 30 anni fa?

Stiamo parlando ovviamente del ***COMIKET***, evento leggendario che si tiene due volte l'anno a Tokyo nella imponente struttura del Tokyo Big Sight (che in molti ricorderanno per la comparsata in Full Metal Panic, nell'episodio "Il risveglio del Behemoth") e che, nella sua settantaseiesima edizione, svoltasi dal 14 al 16 di agosto 2009, ha segnato il record di sempre in quanto a visitatori: ben 56.000 in una kermesse intensa e ricca di eventi. Inutile dire che la ressa di gente del Comiket è a dir poco minacciosa, ricca di personaggi che con uno sguardo ti fulmina, mentre stai guardando un modellino di Gundam introvabile, che magari vorresti acquistare ma che, povero te, hai messo gli occhi sull'oggetto per cui quell'otaku finirebbe in galera.

Ma, per chi non teme la "concorrenza aggressiva" (ma civile) e desidera oggetti che qui da noi nel 90% dei casi non arriverà mai, un bel viaggetto a Tokyo, magari per la prossima edizione, in programma a fine dicembre, sarebbe una opportunità ghiotta che qualunque otaku dovrebbe sfruttare almeno una volta nella vita.

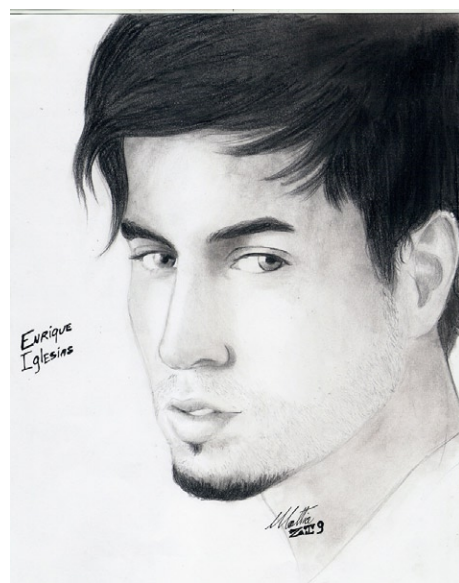
AREA FUMETTI

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco gli incredibili disegni di questo mese... complimenti!

MORGANA2005

DOLLYDOLLY

ELEOR

SARA

IBRAHIMOVIC9

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

DISEGNO DEL MESE
> Inviato da: KIAU <

Kiau

i TUTTI I DISEGNI | INVIA IL TUO | VOTA | SCRIVI UN ARTICOLO

1995 SVILUPPO: MICRO CABIN / PUBLISHER: SEGA / GENERE: RPG / GIOCATORI: 1

MYSTARIA

GLI RPG COME NON LI AVETE MAI VISTI!

RECENSIONE completa A cura di: **Cesare 'Meteo' Arietti**

Due righe per spiegare il gioco, una ventina per spiegare il perché di questo gioco. Lo scopo di Mystaria - The Realms of Lore era portare i personaggi dall'inizio alla fine dei vari dungeon, spostandoli lungo le caselle di una specie di scacchiera. Ognuno di loro aveva un raggio d'azione più o meno ampio, a seconda delle caratteristiche fisiche. Fine. Il gioco era impossibile ma facilissimo. Ho impiegato circa tre anni, dal 1996 al 1999 per uscire dal secondo livello, quello delle prigioni. A quel punto c'era una mappa che si completava in un giorno, dopodiché si arrivava al castelllo del malvagio **Lord Bane**, dove aveva inizio lo scontro finale tra il bene e il male. Visto che però combattere a **Lore** sembrava poco, **Bane** trasferisce tutti in una nuova dimensione chiamata **Quixotica**, che era una via di mezzo tra una caverna e un cubo di **Rubik**. Insomma, il capolavoro di **Micro Cabin** va accettato per quello che è: un **RPG** che allo schermo dei titoli mostra dodici palle azzurre che rimbalzano da tutte le parti. A spiegare meglio il senso del gioco, comunque, resta l'introduzione animata: una lunga soggettiva aerea di un deserto, dove ogni tanto appaiono in aria i modelli **3D** dei protagonisti che ruotano su se stessi, in un vortice di incomprensibile mistero...

RETROGAMING | SHOP ONLINE | COMMENTA | SCRIVI UN ARTICOLO

Disegni e Testi:
EVIL ATARU

WWW.ATARU.IT

http://evil-ataru.deviantart.com